



Bernt Notke Macabre

Spelset

Dödsdansens spel innehåller:

- Spelplan
- Hemliga dansare (6 kort)
- Guds kortlek (16 kort)
- Djävulens kortlek (16 kort)
- Lyckomynt
- Spelinstruktion

Spelets mål

Dödsdansen spelas av två deltagare, varav den ena är Gud och den andra Djävulen. Rollerna bestäms genom slantsingling. Bådas mål är att vinna så många själar av Da

nsarna i Dödsdansen som möjligt. Desto viktigare person, desto mer poäng ger hans/hennes själ.

För att vinna så många själar som möjligt turas Gud och Djävulen om att satsa, smygtitta på varandras eller på de hemliga Dansarnas kort, och försöker att sätta motspelaren ur spel på alla möjliga sätt.

I slutet av spelet ser man vilka själar man har vunnit, räknar ihop poängen och utser vinnaren som har lyckats att samla flest poäng. Ibland är det Gud som vinner Dödsdansen, ibland är det Djävulen!

Förberedelser

1) Vem som ska vara Gud och vem Djävulen?

Den ena slantsidan gestaltar en Ängel och den andra en Demon. Den yngre av spelarna singlar slant och tar den kortleken som slanten visar. D.v.s. Guds eller Djävulens kort. Den andra kortleken ges till motspelaren.



2) Lägg ut spelplanen!

Lägg ut spelplanen tvärs på bordet mellan spelarna. Djävulens kort skall läggas vid Dansarnas fötter (det underjordiska) och Gudens vid huvuden (det himmelska). Spelplanen visar 5 Dansare, alla med olika värden:

- **Påven** – 6 poäng
- **Kejsaren** – 5 poäng
- **Kejsarinnan** – 4 poäng
- **Kardinalen** – 3 poäng
- **Kungen** – 2 poäng

3) Lägg ut de hemliga dansarna!

Blanda de hemliga Dansarnas kortlek och lägg ut korten slumpmässigt med ansiktet neråt på benrangen på spelplanen. Benranglet med säckpipan lämnas fritt.



De hemliga Dansarna ger mer poäng än de Dansarna som är synliga på spelplanen:

- **Påven** – 8 poäng
- **Kejsaren** – 7 poäng
- **Kejsarinnan** – 6 poäng
- **Kardinalen** – 5 poäng
- **Kungen** – 4 poäng



Och ett helt världslöst kort:
Benranglet – 0 poäng

4) Ta upp korten!

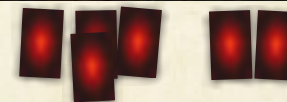
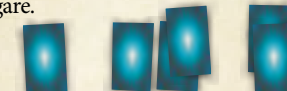
Spelarna tar upp sina kort och ordnar dem efter eget tycke i handen. Korten hålls dolda för motspelaren.

5) Vem skall börja?

Spelaren med Guds kort bestämmer genom slantsingling vem av spelarna som skall börja.



dvs. lägga ett kort ovanpå det kortet som man själv har lagt ut tidigare.



b) Smygning

Efter satsning får man (förutom under den första spelrundan) smygtitta på ett av korten som motspelaren har lagt ut eller på ett av de hemliga Dansarnas kort. Smygtitta så att motspelaren inte ser det kortet som du smygtittar på. Försök att komma ihåg det kortet!

Om motspelaren redan har satsat flera kort på en Dansare, får man smygtitta endast på det översta kortet.

Det är tillåtet att smygtitta på ett och samma kort flera gånger under spelet, oavsett om det är den hemliga Dansarens kort eller ett kort som motspelaren har satsat.

Kortens betydelse

Guds och Djävulens kortlekar har lika värde. Kortlekarna innehåller Luftkrafter kort, Eldkrafter kort och Händelsekort. Guds Luftkrafter är Änglarna och Guds Eldkrafter är Blixtarna. Djävulens Luftkrafter är Demonerna och hans Eldkrafter är Skrämselden.

Spelets gång

Varje speltur består av två aktiviteter:

a) satsning och

b) smygning.

Undantaget är den första spelrundan där smygning uteblir. Spelarna lägger då sina satsningar, men hoppar över smygningen.

a) Satsning

Första spelaren lägger ett av sina kort med ansiktet neråt på sin sida av spelplanen vid en valfri Dansare. Gud lägger sina kort vid Dansarnas huvudsida, Djävulen vid deras fotsida. Korten får läggas såväl vid de synliga Dansarna på spelplanen som vid de hemliga Dansarna.

Satsningar får göras både på nya Dansare som ingen av spelarna ännu har satsat på och på sådana som motspelaren redan har satsat på.

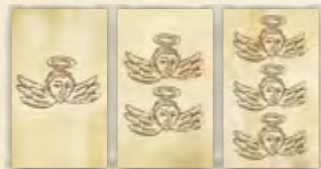
Man får även höja sin satsning,

Guds kortlek (16 kort)



Luftkrafterna:

- En ängel (3)
- Två Änglar (2)
- Tre Änglar (1)



Eldkrafterna:

- En Blixt (3)
- Två Blixtar (2)
- Tre Blixtar (1)

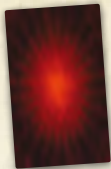


Händelserna:

- Tornado (1) eliminerar Luftkrafterna
- Syndafloden (1) eliminerar Eldkrafterna
- Triskelen (2) eliminerar Dansaren



Djävulens kortlek (16 kort)



Luftkrafterna:

- En Demon (3)
- Två Demoner (2)
- Tre Demoner (1)



Eldkrafterna:

- En Skärseld (3)
- Två Skärseldar (2)
- Tre Skärseldar (1)



Händelserna:

- Tornado (1) eliminerar Luftkrafterna
- Syndafloden (1) eliminerar Eldkrafterna
- Triskelen (2) eliminerar Dansaren

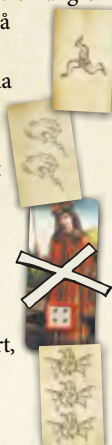


Luftkrafter och Eldkrafter har samma styrka, men de kan elimineras med olika Händelsekort. När ett Tornadokort läggs vid en Dansare, eliminerar det alla Eldkrafter som har lagts vid samma Dansare – både ens egna och motspelarens. Syndaflods-kortet gör det samma mot alla Eldkrafter.



Triskelekortet får Dansaren att lämna sitt tro. En Dansare med ett satsat Triskelekort tror längre varken på Gud eller på Djävulen. Alltså kan ingen av spelarna tjäna poäng på den Dansaren.

När två Triskelekort har lagts vid en och samma Dansare, spelar de ut varandra. Dansaren återfår sin tro och kan på nytt påverkas av andra kort, både Guds och Djävulens.



Spelets slut

Spelet är slut när båda spelarna har lagt ut alla sina kort. Då vänder man på de hemliga Dansarnas kort på sina platser på spelplanen och räknar ihop poängen.

Poängräkning

Poängräkningen börjar från Påvens sida på Spelplanen. Djävulen och Gud vänder på korten som har satts på den första Dansaren (Påven) och jämför dessa. Den med högsta kortet får Dansarens själ och dess poäng. Om korten väger lika, bestämmer Djävulen med slantsingling vem som får själen och poängen.



Om Tornado eller Syndafloden har eliminerat alla satsningar på en Dansare, är det ingen av spelarna som får hans/hennes själ. Det spelar ingen roll vem som har lagt ut händelsekortet.

Vinnare

Efter att alla Dansarnas, inklusive de hemliga Dansarnas öde är klarlagt och alla poäng räknade, kåras vinnaren. Om Gud vinner börjar Jeriko-hornen att ljuda och tusenårig fred kommer till Jorden. Men om Djävulen vinner, sprutar svavelrök och helvetets lågor ut från Jordskorpan och mörkrets rike kommer att regera i tusen år.

Tilläggsregel: turnering

Dödsdansspelet kan även spelas som turnering där Gud och Djävulen byter roller varannan spelomgång. Turneringen pågår till en av spelarna har vunnit tre gånger, oavsett om det har skett i rollen av Gud eller Djävulen.

Tips

Smyg gärna på din motspelare, men glöm inte heller att smygtitta på de hemliga Dansarnas kort – annars kan du satsa dina dyrbara kort på själar med ringa värde!

Försök att ruinera din motspelare så mycket som möjligt med dina satsningar. Lägg tornadon där du tror motspelarens Luftkrafter ligger mm.

Kom ihåg att det inte är möjligt att smygtitta på alla kort. Då och då får man chansa helt enkelt!

Korten räcker inte till att satsa högt på alla Dansare. Även själar som ger mindre poäng kan vara bra, om man får dem med mindre satsningar och utan större ansträngning.

Bluffa! Din motspelare, oavsett om det är Gud eller Djävulen, är trots allt inte synsk och kan aldrig smyga på och komma ihåg alla dina satsningar.

Se gärna på: [youtube/realalgames](https://www.youtube.com/channel/UCvXqYqYqYqYqYqYqYqYqYqY)